Маг
Нуар
Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Дейв Брукшоу, Мэттю Макфарланд, Джон Снид, Филамена Янг
Разработчик: Эдди Вебб
Редактор: Женевьева Подлески
Арт-директор: Ричард Томас
Дизайн книги: Тиара Линн Агреста
Внутренние иллюстрации: Кен Мейер-младший
Передняя обложка: Кен Мейер-младший

Содержание

Глава первая: Вечеринка окончена 4
Глава вторая: Мощь и слава 9
• Незыблемые 10
Глава третья: Хорошие парни умирают последними 12
Приложение: Истории обнажённого города 14

Глава первая:
Вечеринка окончена

Америка встретила и закончила сороковые войной - столь жуткой и кровопролитной, что люди начали задаваться вопросом, сумеет ли человечество пережить ещё один подобный конфликт. Хотя бомбёжки люфтваффе, угроза оккупации и другие акты агрессии по большей части прошли мимо Соединённых Штатов, утрату понесли сотни тысяч семей. И пусть многие ветераны вернулись домой, никакая музыка и никакой голливудский блеск не могли вернуть жителям Штатов веру в светлое будущее. Весь мир казался жестоким, циничным, холодным и мрачным. Как будто всё погрузилось в ночную темень, а некогда безмятежные сны уступили место кошмарам.

И в случае с магами это могло оказаться отнюдь не метафорой.

Идея, тема и атмосфера

Mage Noir представляет собой исторический сеттинг для **Mage: the Awakening** – сеттинг, в котором Сон и Неверие одержали временную победу над Пробуждёнными. Наивная вера американцев в прекрасное будущее сменилась ужасом *пробуждения* в страшном мире, в котором нет чести и принципов, зато есть чистое зло и ядерные бомбы.

Американский писатель Чарльз Ардей как-то назвал книги жанра нуар “криминальной литературой, написанной пессимистами”. Это определение как нельзя лучше описывает общий дух сеттинга. Пессимизм и цинизм пронизывают все сферы американской жизни на протяжении сороковых годов. Даже маги, привыкшие верить в безграничный потенциал человечества, начинают допускать мысль о том, что не все изменения ведут к лучшему и что иногда человеку лучше не Пробуждаться.

Это мир экзистенциального краха, цинизма и веры в свою обречённость. И как обычно, при проведении игр по этому сеттингу вам будет лучше ориентироваться не на историческую достоверность, а на сам дух этой эпохи, на образ измождённого мира, на пессимистичное мировоззрение и метафорическое испарение последних капель наивности и оптимизма. Это не просто Мир Тьмы - это мир нуара из криминальных произведений двадцатых-шестидесятых годов двадцатого века.

Радио и телевидение

В сороковые годы телевидение всё ещё считается диковинкой, однако сам феномен визуальных СМИ уже начал своё триумфальное шествие по миру. Впрочем, куда большей популярностью всё ещё может похвастаться радио: за последние двадцать лет приёмники утратили статус неслыханной редкости, и сейчас радио слушают в частных домах, правительственных учреждениях, школах и полицейских участках.

По радио не только сообщают новости и публикуют аудиоинтервью: люди слушают радио из-за музыки, игровых передач, хорошего юмора отдельных ведущих и многих других явлений. Во время войны абсолютное большинство американцев узнавало о переменах на фронте от Эдварда Р. Мэрроу, Эрика Севарейда и некоторых других радиожурналистов, которые проводили вещание из-за океана, стараясь держаться вплотную к театру военных действий.

И всё же в качестве реверанса кинематографу можно отметить, что 1930-е стали золотым веком американской киноиндустрии, и к началу сороковых годов две трети американцев ходили в кинотеатры хотя бы раз в неделю. Вскоре фильмы начали появляться и на телевидении, а за ними последовало и множество информационных передач. Тем не менее, если кто-нибудь - включая магов - узнавал новости через СМИ, можно побиться об заклад, что он делал это по радио.

Неочевидные факты о путешествиях

Стоимость воздушных перелётов по меньшей мере *вдвое* превосходила стоимость аналогичной поездки на поезде. Например, от Нью-Йорка до Сан-Франциско можно было доехать не менее чем за $100 - а это около $1500 в переводе на современные деньги.

Равным образом, несмотря на рост национальной любви к автопрому, цены на топливо (как и на сами машины) после войны существенно возросли. На протяжении сороковых практически никому из американцев не удавалось приобрести новый автомобиль, а долгие путешествия по стране требовали таких колоссальных сумм на покупку топлива, что многие отказывались от самой идеи устроить поездку дальше чем на несколько городов.

Вдобавок, современной системы хайвэев ещё не практически существовало, и до самого конца пятидесятых дорожные путешествия занимали существенно больше времени. Исключением из этого правила было то, что в Америке существовало буквально несколько хайвэев, проложенных ещё в двадцатых и тридцатых - включая знаменитое Шоссе 66, ведущее из Чикаго в Лос-Анджелес. Городки, стоявшие (или специально выстроенные) вдоль таких трасс, стали настоящими законодателями национальной дорожной культуры, которую мы знаем до сих пор. Дайнеры, мотели, стоянки для грузовиков – всё это начало появляться ещё в конце 1920-х и расцвело в полную силу как раз в “эпоху нуара”.

Даже во время войны маленькие городки, стоявшие вдоль хайвэев, были заполнены фурами, тракторами или, заметно реже, машинами немногочисленных путешественников, которые останавливались в местных отелях, магазинчиках, заправочных станциях и краеведческих музеях. Истории, которые рассказывали эти путешественники своим знакомым, закрались в сердце такой массы американцев, что после конца войны в стране начался настоящий бум автопутешествий. В каком-то смысле отголоски этой культуры слышатся в жизни американцев и по сей день.

Женщины в сороковые

Поскольку мужчины массово уходили на фронт, сороковые запомнились Штатам как первый период в народной истории, когда женщины начали выполнять традиционно мужские виды работы. Рост профессиональной деятельности женщин к сферах, ранее ассоциировавшихся с мужским полом, фактически стал для многих представительниц слабого пола дорогой в юридическую, медицинскую и научную среду. Если вы изображаете женщину-адвоката, профессора или инженера в своей игре, помните, что мужчины всё ещё могли реагировать на их деятельность с удивлением, однако не забудьте подчеркнуть, что былые профессиональные стереотипы уже начинают уходить в прошлое.

Преступность

В сороковые начала зарождаться именно та "научная" ветвь криминалистики, которую мы используем до сих пор. Ещё в тридцатых преступники вроде Джона Диллинджера, Красавчика Флойда или Бонни и Клайда могли просто перебраться в соседний штат, чтобы их след начал остывать - и остывать стремительно. Более того, государство ещё не занялось борьбой с преступностью вплотную, а потому в некоторых городах бандиты оказывались вооружены настолько лучше полицейских, что никому в здравом уме и твёрдой памяти не приходило в голову переходить им дорогу.

Но в сороковые всё изменилось. Появились первые национальные базы данных, недавно зародившееся ФБР получило солидный грант, а криминалисты практически до совершенства отточили методы снятия отпечатков пальцев. Именно в эти годы появился образ “Джи-Мена” - правительственного агента в чёрном костюме, который в один день задаёт вопросы свидетелям, в другой снимает отпечатки пальцев с орудия преступления, а в третий достаёт пистолет и расправляется со злодеями.

Герои и злодеи преступного мира

Эпоха сухого закона ушла в далёкое прошлое, и Аль Капоне отправился за решётку вместе со своей империей бутлегеров. Тем не менее, организованная преступность продолжила существовать и даже процветать. В начале сороковых главным "героем" американской преступности был Фрэнк Нитти, орудовавший в Чикаго. Его синдикат, который от бутлегерства быстро перешёл к покрытию проституции и "крышеванию" профсоюзов, считается одной из самых эффективных ОПГ в истории Штатов.

Другие известные группировки покрывали незаконную торговлю нефтью. Примечательно, что некоторые из них сыграли достаточно положительную роль во время войны, поскольку пошли на открытое сотрудничество с правительством. Знаменитый в своих кругах "Лаки" Лучано приказал своим людям существенно ограничить кражу нефти, предназначенной для военной техники, и приостановил несколько забастовок в рабочих профсоюзах. Возможно, он не был героем, однако он рискнул своей репутацией и финансовым положением ради американской нации.

В 1945 году мафиозные боссы "Багси" Сигел и Мейер Лански построили игорный бизнес в полузаброшенном городке Лас-Вегасе. Уже два года спустя в гороле открылось самое казино-отель "Фламинго". Мало кто среди других боссов мафии верил в успех этой парочки, но история, как всегда, расставила всё по местам.

По иронии судьбы, Сигел расстался с жизнью в том же 1947 году, когда открылось "Фламинго": его заказали бывшие подельники. Мейер Лански (настоящая фамилия *Суховлянский*), выходец из Российской империи и известнейший мафиозный "бухгалтер", дожил до 1983 года и увидел успех своего предприятия во всей красе.

Маги и отпечатки пальцев

Как уже говорилось, в сороковые годы снятие отпечатков пальцев становится одной из основ криминалистики. Пробуждённые, не желающие оставлять отпечатки пальцев на местах преступлений, могут сотворить заклинание Смерти ••• уровня "Разрушение материи" или, напротив, Жизни ••• уровня "Двуличие". Наконец, попытка оставить чужие отпечатки пальцев вместо своих предполагает владение заклинанием Жизни •••• "Доппельгангер".

(**От переводчика:** *В основоной книге правил **Mage: the Awakening** изменение отпечатков пальцев благодаря "Двуличию" предполагало знание Жизни •••• уровня. Используйте тот вариант, который кажется вам интереснее*).

Бродяги и личность

Одна из самых захватывающих сторон жизни в сороковые - по крайней мере, с повествовательной точки зрения - была возможность начать жизнь с чистого листа, практически не меняя никаких документов. В те годы личность человека подтверждали бумаги, которые представляли собой простое перечисление фактов. Если при получении определённого документа человеку удавалось обмануть сотрудника соответствующего учреждения, тот вполне мог выдать ему лицензию врача или юриста, водительское удостоверение, а иногда и новый паспорт. До тех пор пока речь не заходила о принятии человека на работу, связанную с правящей верхушкой (например, пока аферист не пытался стать телохранителем мэра), никто не пробивал его личность по базам данных. Просто убидетельности было достаточно, чтобы стать новым человеком.

Хотя это машинально наводит на мысли о бывших (и действующих) преступниках, многие люди меняли личность просто затем, чтобы дать себе новый шанс. Они могли убегать от ревнивых супругов, опасных знакомых (в частности, тех же преступников) или позора, связанного с их настоящей фамилией. Наконец, хватало и тех, кому просто хотелось обозначить границу, после которой начинается новая счастливая жизнь.

Как бы то ни было, если кто-то хотел расстаться с осточертевшими проблемами, он мог просто взять новые документы и отправиться в другой штат.

Богатство и нищета

К концу сороковых Великая Депрессия уже закончилась, а к 1944 году зарплата была приблизительно вдвое выше, чем в 1940-м. Повсеместная безработица уступила место всеобщей занятости. И всё же треть американцев жили буквально на черте бедности. В южных штатах, далёких от центров американской промышленности, безработица и вовсе считалась практически нормой - и эта ситуация не менялась на протяжении большей части десятилетия.

Расовая сегрегация

Расовая проблема преследовала Соединённые Штаты фактически с основания государства, однако в сороковые она впервые начала понемногу ослабевать. Не стоит преувеличить последнее утверждение: эти проблемы оставалась одними из самых острых социальных недостатков любого штата, и они никуда не исчезли даже сегодня.

Однако в сороковые расовую сегрегацию не просто ставили под вопрос, а даже открыто оспаривали. Так, например, 1947 году Джеки Робинсон стал первым чёрным бейсболистом, которому открыли все двери в высшую лигу.

Однако это тот самый случай, когда Рассказчику следует сгустить краски и сосредоточиться на худших моментах расовой сегрегации, которые преследовали Америку на протяжении всей её истории. Здесь даже не понадобится лгать и придумывать несуществующие проблемы: даже в сороковые годы чёрных продолжали держать в отдельных крыльях больниц, распределять в особые войсковые части или попросту изгонять из города. В некоторых поселениях, также известных как "серые городки" или "сандаун-тауны", охота на чёрных велась практически на официальном уровне.

Кроме того, не забывайте о том, что чёрные - не единственные представители угнетаемых меньшинств в США. В военные годы правительство депортировало более ста тысяч американцев японского происхождения. Никуда не делась и расовая ненависть к коренным жителям и "латиносам".

Наука
и отношение к ней

Если обратиться к более оптимистичной стороне сороковых, то на протяжении всего десятилетия люди видели в науке практически полный аналог магии. Наука помогала справляться с последствиями Великой Депрессии. Наука творила чудеса. Наука убивала нацистов. Наука создавала бомбы, уничтожающие врагов Америки за какие-то считаные мгновения.

Безусловно, вскоре придёт и страх перед большинством этих явлений, а значит, и перед самой наукой. Однако если человек говорит о науке в эпоху нуара, скорее всего, он придаёт ей оптимистичное и почти священное значение.

Атомная бомба

Если остановиться на этом вопросе немного подробнее, мир вошёл в атомную эру ровно посередине десятилетия, в тысяча девятьсот сорок пятом. Взрыв атомных бомб в Хиросиме и Нагасаки приводит мир одновременно в трепет, восторг и ужас. Помимо прочего, это событие настораживает СССР, который тотчас же взялся за создание собственной бомбы и завершил проект в 1949 году. По некоторым данным - причём достаточно официальным, - в этом Советам помогали американские учёные, симпатизировавшие коммунистам и втайне передававшие информацию за рубеж.

И к слову о коммунистах

Несмотря на союзнические отношения СССР и США на протяжении всей войны, сразу после победы над Германией политические цели обеих держав начали расходиться всё больше, пока в 1948 году отношения не накалились в достаточной степени, чтобы СССР

провела Блокаду Западного Берлина, а Союзники провели операцию "Берлинский воздушный мост", предназначенную для снабжения блокированной части города.

В Америке эти разногласия вылились в настоящую охоту на коммунистов, включая людей, которые просто не видели в коммунистах врагов своего народа. Хорошим примером может служить чёрный список голливудских сценаристов и режиссёров, которых было запрещено подпускать к кинопроизводству из-за того, что они могли втайне пропагандировать коммунизм в своих фильмах.

Увы, это было лишь самое начало антикоммунистической паранойи, которой было отмечено всё следующее десятилетие.

Войны за независимость

Даже если не говорить о последствиях Второй мировой, сороковые стали временем решительных перемен для множества стран по всему миру. Карта Европы и Азии менялась практически на ежегодной основе. Многие государства разваливались под влиянием беспрерывных войн за независимость. В 1944 году Исландия объявила свою независимость от Дании, а Индонезия добилась свободы от голландского правления в 1949-м. Войны велись в Индии, отдельных регионах Китая, а если заменить термин "война" более частным "мятеж", то и в сердце Европы. И если не считать Африки, большинство стран которой оставались колониями европейцев ещё целое десятилетие, к концу сороковых колониальных государств в мире попросту не осталось.

Глава вторая:
Мощь и слава

Хотя это может показаться неочевидным, Вторая мировая сыграла огромную роль в становлении жанра нуар. Пессимизм, страх перед окружающим миром и вера в злую природу человека стали прокрадываться в произведения искусства по всему миру. И пусть американские литераторы и кинематографисты начали развивать жанр нуара ещё в тридцатых, Вторая мировая внесла огромный вклад в преображение жанра.

А потому и с логической, и со стилистической точки зрения игрокам и Рассказчик следует иметь в виду, что в сороковые годы общество магов также претерпело определённые изменения. Прежде всего, многие колдуны сами участвовали в военных действиях. Конечно, они могли уклониться от призыва, однако идеи национализма, патриотизма и просто чувства гражданского долга не чужды никому из Пробуждённых.

Увы, на фронте многие маги узнали, что им не удастся переломить ход войны десятком сложных заклятий. У противника были свои колдуны, и когда маги из антигитлеровской коалиции начинали разбрасываться заклинаниями, нацисты высылали по их следам эскадроны смерти, состоящие хотя бы из нескольких магов.

В итоге война, которую многие Пробуждённые поначалу хотели выиграть благодаря своим колдовским талантам, быстро превратилась в глобальную шпионскую операцию, в ходе которой магам приходилось менять дислокацию сразу после того, как они помогали чарам своим Спящим товарищам. Неудивительно, что подобное разочарование только добавило пессимизма мировоззрению и самоощущению магов по всей Америке.

Растущая паранойя

В начале десятилетия американские маги боялись нацистских шпионов, в конце - советских лазутчиков. Смена личностей и имён стала настолько распространённой практикой в большинстве Консилиумов США, что практически любой маг обладал хотя бы несколькими именами. Известны заклинатели, которых в кабале знали под одним именем, в Консилиуме - под другим, за рубежом - под третьим, в других сверхъестественных коллективах - под четвёртым, а среди Спящих друзей - под пятым.

Отношение к жизни

Война унесла жизни 450000 американцев, и каждый маг знал хотя бы одного человека, который не вернулся домой. Отправляясь на войну в порыве героической самоуверенности, почти все возвращались циниками и пессимистами. И хотя все они делали разные выводы из своего военного опыта, любой маг - как и любой солдат - уверенно мог сказать ровно одно. Смерть человека ничего не меняет. Мир остаётся таким же поганым местом, каким он был раньше. Жизнь человека дёшева.

Отношение к магии

До наступления 1943 года исцелить бактериальную инфекцию могли только маги. После чудесного (и случайного) изобретения антибиотиков Александром Флемингом даже не самый опытный врач мог спасти обречённого человека при помощи пары игл.

Вскоре наука позволила создавать всё больше чудесных приспособлений и видов транспорта, средств передачи информации и даже вычислительных машин. И если для Спящих это было поводом к провозглашению торжества разума над проблемами, преследовавшими человечество от зари времён, то для магов это стало ещё одним поводом для разочарования и пессимизма. Они оказались в мире, который всё больше отходит от самодисциплинирования и духовности. Кто знает, не станет ли Пробуждение навещать Спящих всё реже?

Незыблемые

Разве же это Ложь? Это сущность всей жизни. Мы все должны к ней привыкнуть.

Каждый орден Пентакля в той или иной степени видит проклятие человечества в его неспособности верить в магию. Это проклятие известно под разными именами, однако большинство магов хотя бы раз в жизни слышали термин “Незыблемость”.

Тысячелетиями этот недуг считался среди Пробуждённых величайшей бедой всего Падшего мира... пока небольшой коллектив заклинателей не высказал предположение, что Незыблемость - это *естественное* состояние человечества. Кто знает, не может ли настоящая Ложь заключаться в классической пропаганде Пентакля, считающего, будто существование колдовства укладывается в изначальную концепцию мироздания. Что если магия и есть Ложь - искусство мошенничества и поиска лазеек в законах вселенной?

Говорят, это Наследие зародилось в середине сороковых, когда трое боевых товарищей вернулись с полей Второй мировой и озвучили вышеописанную концепцию в своём Консилиуме. Хотя поначалу многие Пробуждённые не хотели даже слушать предположения о том, что эпохе ведьмовских чар пора положить конец, эту радикальную идею поддержало на удивление много молодых заклинателей, которые ещё не успели забыть о своей простой человеческой жизни и пристраститься к использованию чар для решения любых затруднительных ситуаций.

Спустя всего несколько лет эту радикальную философию начали исповедовать целые кабалы из Нью-Йорка, Лос-Анджелеса, Детройта, Чикаго и некоторых других городов. В конечном счёте Пробуждённые заговорили о появлении полноценного Наследия, члены которого называли себя Незыблемыми. Эти маги не были Истребителями, но мечтали, чтобы их потомки смогли жить в мире, в котором никто не будет втайне управлять другими людьми благодаря силам, которых попросту лишены окружающие.

Впрочем, без эксцессов не обошлось. В 1948 году один из трёх идеологов Наследия, некто Ганс Дорфманн, заявил, что магия должна стать не просто второстепенной. Пробуждённые должны отказаться от неё *целиком*. К сожалению для остальных, Дорфманн стал Истребителем и повёл других отступников против всех местных магов - включая членов самого Наследия. По всей видимости, Ганс жив до сих пор - во всяком случае, он должен быть жив на протяжении сороковых и пятидесятых годов.

Родной путь: Любой, хотя первые идеологи Наследия шли по Пути Морос, Обримос и Мастигос, что заставляло их искать учеников среди других представителей этих Путей.

Прозвище: Лжецы

Ордены: По очевидным причинам, наряду с магией Незыблемые отвергают и организованные колдовские ордены.

Примеры таинств: Шпионаж. Слежка за Спящим. Смешение напитков. Поддержание гигиены. Решение головоломок.

Концепты: Крутой детектив, продажный (но не совсем подлый) коп, стукач, журналист в поисках историй, измождённый ветеран, роковая женщина, любитель книг, известный в городе механик, невинный человек под подозрением в преступлении, уличный бандит.

Достижения

Первое Достижение:
Человек без прошлого

Требования: Гнозис 3, Время 2 (Ключевая), Наука 1, Скрытность 1

Попытка *другого* мага изучить прошлое персонажа при помощи заклинаний Времени ни к чему не приводит.

Второе Достижение:
Человек без настоящего

Требования: Гнозис 5, Время 3 (Ключевая)

Пройдя проверку Сообразительности + Скрытности + Времени, персонаж гарантирует, что в пределах суток никто не застанет его врасплох. Всякий раз, когда персонаж оказывается рядом с угрозой для своей жизни, статуса, репутации и других благ, у него возникает нехорошее чувство, заставляющее его повысить бдительность. В случае физического нападения на персонажа считается, что он автоматически проходит проверку реакции на внезапное появление противника.

Альтернативный вариант: Смерть 3

Вложив очко Маны, персонаж может добавить к *любой* (в том числе немагической) проверке на повреждение неодушевлённых предметов уровень своего Гнозиса. Это не распространяется на грубые заклинания, поскольку те привлекают к Незыблемому ненужное внимание Бездны. Тем не менее, бонус дополняет любые другие проверки, включая попытки протаранить чужую машину, выбить дверь или прострелить шину вражеского автомобиля.

Третье Достижение:
Человек без будущего

Требования: Гнозис 7, Время 4 (Ключевая)

Возможно, самой циничной чертой людей этой эпохи служила их незаинтересованность в будущем всего мира. Их интересовало лишь то, что случился завтра, а то и сегодня вечером - не более того. Однако в отличие от обычных людей, Незыблемые, достигшие седьмого уровня Гнозиса, способны немного повлиять на своё *ближайшее* будущее. Вложив очко Маны и пройдя проверку Манипулирования + Науки + Времени, персонаж может назвать одно желаемое событие, которое принесёт ему выгоду. Важнейшим ограничением служит то, что осуществление его просьбы должно быть возможным в пределах самого обозримого будущего. Если Рассказчика не считает такую просьбу чересчур весомой, он должен организовать события так, что маг получит именно то, о чём попросил.

Альтернативный вариант: Смерть 4

Вложив очко Маны, герой может добавить уровень своего Гнозиса к обычной, немагической проверке атаки.

Глава третья:
Хорошие парни умирают последними

Большую часть тридцатых годов **Акантус** провели в попытках расшифровать видения и послания, гласящие о приближении мировой катастрофы. С началом Второй мировой Акантус в определённом смысле почувствовали облегчение: теперь они знали, с чем борются, и могли сосредоточиться на решении конкретных задач.

После войны Акантус одними из первых стали стекаться в новоявленную столицу азартных игр, выросшую посреди Невады. Кто знает, выдержал бы этот город грехов испытание временем, если бы его не поддерживали своими заклятьями чародеи Акантус?

Мастигос всегда смотрели на мир с изрядной долей цинизма. Когда окружающие обнаружили, что вселенная не столь добродетельна, как они привыкли считать, Мастигос просто пожали плечами и продолжили жить так, как раньше. Единственным изменением стало то, что Мастигос стали нарушать закон чаще, чем в большинство других периодов истории. Многие из них поняли, что каждый должен выживать, как привык, и что жизнь всё равно не оставляет им выбора. А потому на несколько мафиозных боссов из числа Спящих приходился хотя бы один, если не два колдуна Мастигос.

Едва ли следует удивляться, что **Морос** Пробуждались в сороковые чаще, чем любые другие маги. За несколько лет в мире погибло - и именно *погибло* - 78 миллионов человек. Почти каждый тридцатый житель планеты Земля умер насильственной смертью за очень, очень короткий период. Это привело к тому, что главной задачей Морос на протяжении всех сороковых (и даже первых лет следующего десятилетия) стало возвращение призраков, а иногда и оживлённых солдат обратно на родину. Это явление было столь тесно связано с деятельностью Пути некромантов, что в большинстве Консилиумов устоялся термин “репатриация”, означающий типичную деятельность Морос как загробных проводников. А в годы войны маги даже старались поддерживать хорошие отношения с некромантами, зная, что однажды им самим могут понадобиться услуги репатриации.

И германские нацисты, и японцы изображали на своих знамёнах символы солнца - и это не ускользнуло от глаз американских **Обримос**. Хотя Пробуждённые по всему миру знали, что среди врагов человечества действуют маги, только Обримос с первых же дней войны понимали, насколько глубоко Пробуждённые пустили корни в нацистскую пропаганду. А учитывая, что война за считаные месяцы превратила целые атеистические сообщества в истово верующих людей, неудивительно, что к концу Второй мировой Обримос считались одними из самых влиятельных магов как среди Пробуждённых, так и среди простых смертных.

Тирсус заметили то, что укрылось от взора практически всех остальных Пробуждённых. В мире начался настоящий бум анимизма. Солдаты верили, что фотографии близких защищают их от немецких пуль. Пилоты декорировали самолёты, почти всерьёз утверждая, что эти рисунки даруют им удачу. Корабли, танки, автомобили и мотоциклы - да что там, *даже оружие* получало свои имена. И едва ли следует объяснять, как сильно это повлияло на Тень всего мира - и насколько возросла роль шаманов в обществе Пробуждённых.

Ордены и Наследия

Как и в другие периоды истории, бойцы **Алмазной стрелы** участвуют в тех конфликтах скорее из-за клятв служения конкретным личностям или организациям, чем из-за собственных пожеланий. Они пристально изучают новые виды оружия, техники и стратегий, стараясь использовать их не только здесь и сейчас, но и в бесчисленных войнах будущего.

Японское Наследие воинов и наёмников, именующих себя **Братством демонического ветра**, вынуждено противостоять не только многочисленным противникам, но и общественному недоверию, вызванного конфликтом между Америкой и Японией. Более подробные сведения о Наследии представлены в книге **Adamantine Arrow**.

Либертены **Свободного совета** в этот период отвергают любые фашистские и тоталитарные идеологии, которые исповедуют враги США - не жалуя, впрочем, и политических врагов Америки из числа коммунистов. Впрочем, по мнению большинства из них, Свободный совет борется за свободу во всём мире, а не за победу конкретной идеологии или нации.

Сороковые годы становятся золотым веком для **Тренодистов -** Наследия магов, считающих колдовство скорее альтернативной наукой, чем проявлением духовных или оккультных сил. Ещё недавно это Наследие считалось практически светским обществом, которое исповедует спорные, хотя и любопытные взгляды на окружающий мир. Теперь, когда некоторые из магов готовы напрямую отказаться от колдовских даров, их идеология оказывается куда ближе к моральным и интеллектуальным запросам общества, чем когда бы то ни было. Тренодисты подробно описаны в книге **Legacies: the Sublime**.

Стремительное развитие радио и других видов СМИ заставляет **Стражей вуали** предпринимать всё более активные меры по поддержанию местных Лабиринтов. По счастью, Спящие даже сами время от времени начинают целые кампании по цензурированию доступной информации, что существенно облегчает задачу Визус Драконис.

Для сыщиков из **Одиннадцатого вопроса** сороковые становятся по-настоящему "своим" временем, когда их услуги не только пользуются популярностью, но и становятся предметом культурного интереса. Про сыщиков начинают снимать кино и писать романы. Впервые за долгое время профессии частного детектива и полицейского следователя становятся *модными*. Подробнее деятельность Одиннадцатого вопроса освещена в книге **Guardians of the Veil**.

Мистагоги **Мистериума** всегда твердили, что магия представляет собой живую экосистему – а всё, что живо, может погибнуть. Мистериум организует беспрерывные экспедиции в города и страны, истерзанные войной, в надежде спасти от уничтожения бесценные артефакты и хранилища древних знаний.

Если для многих Наследий сороковые стали золотым веком, то **Дакша**, напротив, страдают от социальной стигмы, вызванной их расистской идеологией. Дакша известны в американских Консилиумах утверждениями о чистоте своей крови и второсортности простых магов. Эти утверждения кажутся подозрительно знакомыми Пробуждённым, которые совсем недавно видели, как их соратников и родных убивали люди, исповедующие похожую философию. Подробнее об этом Наследии можно прочитать в книге **Legacies: the Sublime**.

Для теархов **Серебряной лестницы** этот период тоже становится временем идеологического поражения, но совсем по иной причине. Теархи веками идут к созданию сплочённой нации Пробуждённых. Сегодня, когда американские заклинатели впали в депрессию, меланхолию и цинизм, даже самые жаркие речи о необходимости вести человечество к просветлению не находят отклика практически ни в одном Консилиуме.

С другой стороны, у **Владык неживого** в этот период появилась возможность стать первыми, кто поговорит с духами новых устройств, технологий и даже видов вооружения. Многие из них изучают все новшества современной науки, порой даже соревнуясь друг с другом за право наделить душой те инструменты, которые ещё не удавалось одухотворить никому из Владык. Подробнее это Наследие описано в книге **The Silver Ladder**.

Что касается **Жрецов престола**, то к началу сороковых почти исключительной властью в ордене обладает Министерство Гегемонии, поддерживающее фашизм и другие виды тоталитаризма. Поражение в войне становится поражением и всей Гегемонии - что открывает дорогу нескольким более слабым Министерствам - в первую очередь Паноптикону, подробному описанному в книге **Seers of the Throne**, и Пантехниону - малоизвестному Министерству Жрецов престола, которое сделало своим главным оружием новшества современной науки.

Приложение:
Истории обнажённого города

Сеттинг сороковых годов, изображённых в жанре нуар, хорошо демонстрирует, что истории о Пробуждённых могут быть столь же циничными, что и сюжеты, повествующие о преступлениях. Вне зависимости от деталей конкретной хроники, в таких сценариях должны подниматься темы верности и предательства, нравственности и цинизма, а также неисправимых ошибок прошлого.

Грехи прошлого

Последний момент заслуживает особого рассмотрения. Пожалуй, одним из самых популярных сюжетных аспектов нуара служит идея о том, что героя преследует его прошлое. Тот, кто побывал на войне, никогда не сможет об этом забыть. Тот, кто совершил преступление, рано или поздно ответит за него или будет вынужден бежать туда, где о былых грехах не помнит никто, кроме него самого. Нередко сюжет и вовсе раскрывал читателю, что герой, который в начале кажется порядочным человеком, в действительности имеет за душой несмываемый грех, с которым он вынужден жить всю дальнейшую жизнь.

Смена имени

Равным образом, многие персонажи нуара (особенно в его кинематографическом воплощении) пытаются сбежать от тягот приевшейся жизни, сменив своё имя и переселившись в соседний город, если даже не штат. В случае с магами этот приём можно использовать для изображения общества, в котором за Теневым именем каждого мага закреплена определённая репутация и в котором многие Пробуждённые втайне мечтают смыть свой позор, притворившись совсем иными людьми.

Вероломство

Что касается темы верности и предательства, то нуар часто изображает протагонистов, судьбу которых во многом определяет их окружение. У каждого персонажа есть свои учителя, товарищи и возлюбленные, которые - в силу цинично-пессимистической атмосферы жанра - редко оказывают на протагониста положительное влияние.

Впрочем, хватает произведений, в который "плохой" герой выворачивается наизнанку, пытаясь отплатить добром за добро. В случае с магами стоит учитывать, что большинство персонажей этого сеттинга либо сражались на полях Второй мировой, либо сталкивались с тяготами военной жизни на родине. Что если жизнь эгоистичного мага спасёт другой Пробуждённый? Более того - что если его спасёт Спящий?

С другой стороны, что если персонаж будет чувствовать обязательства по отношению к человеку, который сам обратится к преступности? Можно ли считать предательством отказ помогать человеку, который многое сделал для протагониста в прошлом, но теперь требует от него совершения аморальных поступков?

Цинизм

Степень циничности вашей истории легче всего определить так: ваша игра достаточно близка к жанру нуар, если идеалисты в ней гибнут, а злодеи либо продерживаются дольше всех, либо и вовсе избегают наказания. Не торопитесь делать это основой игры, если ваш сюжет был задуман для донесения иной мысли - однако старайтесь, чтобы игроки не испытывали уверенности в победе добра над злом.

Места

Действие большинства историй в жанре нуар разворачивается в городах. Иногда речь идёт о мегаполисах наподобие Филадельфии, Лос-Анджелеса, Детройта, Бостона или Сент-Луиса.

Иногда сюжет переносится в маленькие городки вроде Эль-Пасо, Хартфорда, Спокана, Канзаса или Сиэтла, причём персонажи вполне могут переехать в них уже после начала истории.

В крупных городах конфликт часто разворачивается вокруг попыток героя остаться на плаву в условиях катастрофического давления со стороны авторитетных организаций (правительства, коррумпированной полиции или, конечно, различных мафиозных семей).

И наоборот, проблема с маленькими городами заключается в том, что протагонисту необходимо найти способ заработка, сколотив своё дело с нуля (например - открыв частное сыскное агентство).

Разумеется, персонажи, утратившие связь с довоенной жизнью или потерявшие в родном городе слишком много друзей, всегда могут отправиться в путешествие по всем Соединённых Штатам в надежде, что дорога сама приведёт их к новому дому.

Тайные враги и вражеские тайны

Наконец, не забывайте о паранойе. Союзники одержали победу в войне с Германией, но лазутчики всё ещё могут действовать на территории стран-триумфаторов. Например, ещё в первые годы войны в десятках американских городов от Нью-Йорка до Флориды разведке США удалось поймать нескольких нацистских шпионов. И хотя злоумышленников казнили, многие американцы годами приглядывались к соседям, гадая, не могут ли они втайне поддерживать врагов нации.

К ужасу магов (и простых американцев), иногда эти подозрения оказывались небезосновательными. Как в годы войны, так и после неё в Америку прибыл далеко не один нацисткий агент, включая немецких и японских Пробуждённых. Но даже если в определённом Консилиуме и нет ни одного вражеского лазутчика, это не означает, что враги местных заклинателей (например, Истребители или Жрецы престола) не попытаются натравить на них контрразведку, полицию или просто агрессивную группу виджилантов – особенно если протагонисты состоят в запретных Наследиях или делают что-нибудь незаконное.